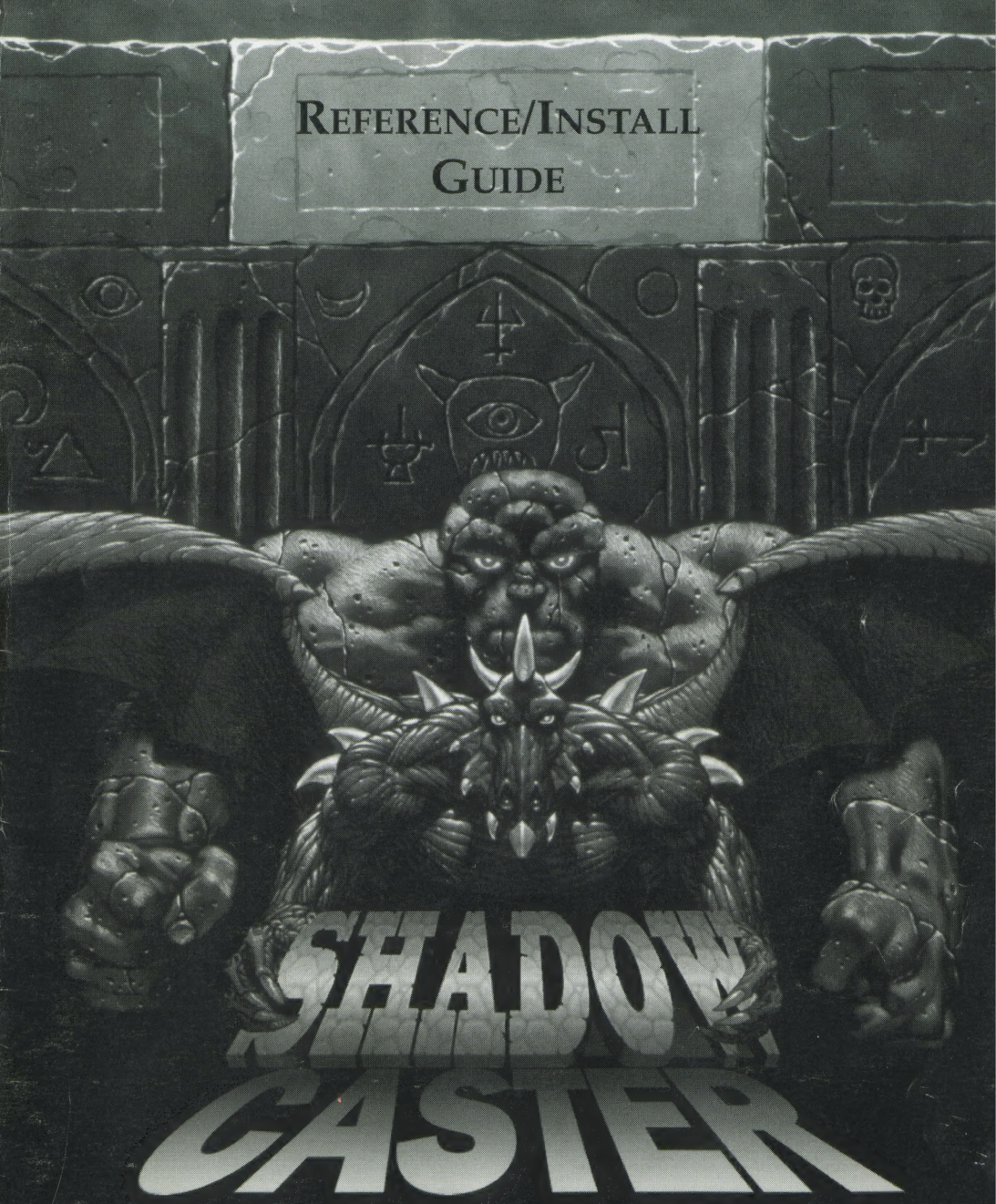
Reference/Install Guide



Deutsch

SHADOWCASTER INSTALLIERUNG

Shadowcaster Installierungsanleitung

Willkommen bei *Shadowcaster*. Es folgt eine "Schnellinstallation" für routinierte Anwender sowie eine ausführliche, schrittweise Anleitung. Eventuell auftretende Schwierigkeiten können mit Hilfe des Abschnitts *Störungsbeseitigung* behoben werden. Um Probleme mit der Kompatibilität oder dem Speicher zu vermeiden, sollte sichergestellt werden, daß der Computer den Systemanforderungen entspricht. Du kannst die Installation jederzeit abbrechen und später nochmals anfangen.

Hinweis: *Shadowcaster* wurde mit der {DoubleSpace Diskettenkompression getestet, die mit der MS-DOS Version 6.0 geliefert wird. Eine Garantie für die Kompatibilität unserer Spiele mit anderern Komprimierungsprogrammen wird nicht geleistet.

Hinweis: Wenn vor der Installation ein Diskcache wie Smartdrive eingerichtet wurde, muß es vorher deaktiviert werden, um eine saubere Installation zu gewährleisten. Nimm das Diskcache-Handbuch zur Hand, oder erstelle eine Startdiskette, wie im Abschnitt *Optimierung des Systems* beschrieben, um das Cache zu deaktivieren. Dies gilt nur für die Installation der Spiele. Wenn das Spiel einmal läuft, dürften keine Probleme auftreten.

Schnellinstallation

1. Diskette Nr. 1 in ein Diskettenlaufwerk einlegen.
2. Den Buchstaben des Diskettenlaufwerks sowie einen Doppelpunkt eingeben, dann die (ENTER) drücken.
3. **INSTALL** (ENTER) eingeben.
4. INSTALL SHADOWCASTER auswählen.
5. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Systemanforderungen

Computer. Ein 386 DX, Intel 486 oder ein 100% kompatibles IBM PC-System mit Microsoft-oder Logitech-Maustreiber und 16 MB Festplattenspeicher.

Videokarte . Für *Shadowcaster* ist eine MCGA, IBM VGA oder eine kompatible Videokarte mit mindestens 256 K Video-RAM (VRAM) erforderlich.

RAM-Speicher. Für *Shadowcaster* ist ein Computer mit mindestens 4 MB RAM erforderlich. Davon sind 550 KB freier Basisspeicher und 3,1 Megabyte RAM insgesamt zum Starten des Programms erforderlich.

Installation

1. Diskette Nr. 1 in ein Laufwerk einlegen.
2. Den Buchstaben des Diskettenlaufwerks sowie einen Doppelpunkt eingeben, dann die (ENTER) drücken. Wenn das Laufwerk beispielsweise A ist, dann wird eingegeben: **A:**(ENTER).
3. **INSTALL** (ENTER) eingeben.
4. Das Hauptmenü erscheint.

   INSTALL SHADOWCASTER (*Shadowcaster* installieren)

   CONFIGURE SOUND (Sound konfigurieren)

   EXIT (Ausgang)

Um einen Menüpunkt auszuwählen, wird die gewünschte Option mit ↑ und ↓ markiert.

Eine markierte Option erscheint als blauer Text in grauem Feld.

Um eine markierte Option zu wählen, wird die Entertaste gedrückt.

Weitere Optionen auf dem Bildschirm:

1 Help (Hilfe)

2 Visit DOS (Zu DOS schalten) (für kleinere Aufgaben)

3 System summary (Systemübersicht)

9 To quit (Beenden)

5. *Shadowcaster* muß auf der Festplatte installiert werden. Das Installierungsprogramm stellt fest, welche Laufwerke genügend freien Platz zur Verfügung haben, und listet sie auf. Mit Z oder W bzw. dem Buchstaben des Laufwerks wird der Installationsort für *Shadowcaster* gewählt. (ENTER) drücken.

Hinweis: DoubleSpace Laufwerke geben eine Warnmeldung aus. **Y** wählen und fortsetzen.

6. Zur Auswahl des Standardverzeichnisses die (ENTER) drücken bzw. einen anderen Verzeichnisnamen eingeben und die (ENTER) drücken. Das Standardverzeichnis ist SHADOW), ausgenommen es befindet sich bereits ein Verzeichnis dieses Namens auf dem betreffenden Laufwerk, in welchem Fall (CASTER) benutzt wird.

   Um das Verzeichnis Eigenschaften aufzurufen, (ENTER) drücken, oder eine andere Datei durch Eingeben der Verzeichnisnamens und Drücken der (ENTER) wählen.

7. Wenn das Programm Dateien auf Festplatte installiert, kann die Installation durch Drücken der (ENTER) unterbrochen werden.
8. Wenn Du nach der Installation in das Hauptmenü zurückgehst, ist die Option Configure Sound markiert. Um den Sound zu konfigurieren, wird die (ENTER) gedrückt. Es gibt folgende Optionen:

SOUND BLASTER PLUS GENERAL MIDI DEVICE
(Sound Blaster spielt Soundeffekte und General MIDI spielt Musik)

SOUND BLASTER ONLY
(Sound Blaster spielt Soundeffekte und Musik)

GENERAL MIDI DEVICE ONLY
(General MIDI spielt Musik, aber ohne Soundeffekte)

NONE
(weder Soundeffekte noch Musik)

Wenn eine Option mit Soundblaster gewählt wurde, sucht das Programm nach einer BLASTER- Umgebung-Variablen, um den korrekten Port-, IRQ-und DMA-Kanal zu finden. Wenn die Blaster-Umgebungsvariable nicht eingeschaltet ist, erscheint ein Menü und fordert Port-, IRQ-und DMA-Kanal-Informationen an (die in der Soundkartendokumentation enthalten sind).

Wenn die digitalisierte Information zur Soundkonfiguration zur Verfügung steht, erscheint der folgende Bildschirm.

SHALL I PERFORM A SOUND EFFECTS TEST USING PORT XXX AND IRQ X, AND DMA CHANNEL X? SOLL MIT PORT XXX UND IRQ Y UND DMA-KANAL Y EIN SOUNDCHECK DURCHGEFÜHRT WERDEN?

Durch Drücken der Taste **Y** hört man die Soundeffekte, mit **N** geht man ins Hauptmenü zurück, mit **CTRL-X** wird das Installationsprogramm verlassen. Wenn **Y** gedrückt wird, ertönt ein "schimmernder "Soundeffekt.

Wenn eine Option mit General MIDI gewählt wurde, erscheinen Bildschirme, die den Port und IRQ für das General MIDI Gerät anfordern. Dann erscheint das folgende Feld:

SHALL I PERFORM A MUSIC TEST USING PORT XXX AND IRQ X? SOLL MIT PORT XX UND IRQ Y EIN MUSIKTEST DURCHGEFÜHRT WERDEN?

Durch Drücken der Taste **Y** hört man den Musiktest, mit **N** geht man zurück ins Hauptmenü, durch Drücken von **CTRL-X** wird das Installationsprogramm wieder verlassen. Wenn **Y** gedrückt wird, ertönt eine kurze Fanfare. Dann erscheint wieder der Hauptbildschirm.

Wenn weder Musik noch Soundeffekt ertönen, dann schlage unter "Störungsbeseitigung" nach und/oder General MIDI.

9. Wenn die Installation beendet ist, **Exit** wählen und zum DOS zurückgehen. Dann bist Du in dem Verzeichnis, in dem das Programm installiert worden ist. Um das Spiel zu beginnen, **SHADOW** eintippen.
10. Wenn Du zum ersten Mal *Shadowcaster* spielst, verwende bitte die Spielanleitung. Sie beginnt mit einer Einführung, in der alles Nötige zum Start des Programms erläutert wird. Wenn Schwierigkeiten auftreten, sieh bitte in dem Abschnitt "Störungsbeseitigung" in dieser Anleitung nach. Falls sich das Problem nicht beheben läßt, den Electronic Arts Product Support benachrichtigen.

Ändern der Konfiguration

Falls Du eine zusätzliche Soundkarte installierst (oder auf eine neue Soundkarte wechselst), muß das Soundsystem neu konfiguriert werden.

Gehe zum Laufwerk und ins Verzeichnis zurück, auf dem das Spiel installiert ist, und gib **INSTALL** ein. So kann die ursprüngliche Konfiguration von *Shadowcaster* verändert werden. CONFIGURE SOUND im Menü wählen und Schritt 8 unter Installation folgen.

Optimierung des Systems

Wenn bei *Shadowcaster* Probleme auftreten, oder wenn nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung steht, dann sollte eine getrennte Startdiskette erstellt oder die Anzahl der im Speicher befindlichen Programme (TSR) reduziert werden.

Niemals AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS Dateien vollständig löschen - ohne sie funktioniert der Computer nicht.

Eine Startdiskette erstellen

Um eine separate Startdiskette zu erstellen, wird eine leere High-Density-Diskette in das Laufwerk A: eingelegt. Am DOS -Prompt folgendes eingeben:

FORMAT A:/S (ENTER)

Wenn Du die Anweisungen in diesem Abschnitt befolgt hast und die neue Startdiskette verwenden willst, dann schalte den Computer ab, lege die neue Startdiskette in das Laufwerk A ein und schalte den Computer wieder ein. Die Startdiskette läuft jetzt und startet automatisch das Programm *Shadowcaster*.

Ändern von CONFIG.SYS

Um CONFIG.SYS auf der Startdiskette zu ändern, nachdem das Formatieren abgeschlossen ist und die DOS-Eingabeaufforderung erscheint, folgendes eingeben:

EDIT A:\CONFIG.SYS (ENTER)

Wenn der neue Bildschirm erscheint, dann bestimme aus den unten aufgeführten Speichermanagementsystemen das von Dir verwendete und gib die entsprechenden Befehle ein.

CONFIG.SYS mit QEMM

```
FILES=15
BUFFERS=15
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P
```

CONFIG.SYS mit DOS 5 emm386.exe

```
FILES=15
BUFFERS=15
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3072 RAM
DOS=HIGH,UMB
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P
```

CONFIG.SYS mit DOS 6.0 emm386.exe

```
FILES=15
BUFFERS=15
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3072 RAM
DOS=UMB
DOS=HIGH
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P
```

CONFIG.SYS mit DOS 6.0 emm386.exe und DoubleSpace

FILES=15

BUFFERS=15

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3072 /I=B000-B7FF RAM

DOS=UMB

DOS=HIGH

DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P

CONFIG.SYS mit XMS

FILE=12

BUFFERS=15

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P

CONFIG.SYS verlassen und AUTOEXEC.BAT ändern

Nachdem Du diese Zeilen eingegeben hast, die Datei schließen und speichern.

ALT-F

X

Y

Außerdem brauchst Du eine Datei AUTOEXEC.BAT auf der Startdiskette.

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT (ENTER)

Auf dem Bildschirm eingeben:

PATH=C:\DOS

PROMPT PG

(*Shadowcaster*-Laufwerk)**:**

CD \(*Shadowcaster*-Verzeichnis)

SHADOW

(Die Datei AUTOEXEC.BAT ist bei Verwendung verschiedener Speichertreiber identisch.)

Für "*Shadowcaster*-Laufwerk" und "*Shadowcaster*-Verzeichnis" sind das Laufwerk und das Verzeichnis einzugeben, in denen *Shadowcaster* installiert wurde. Wenn Du das Spiel in dem Standardverzeichnis installiert hast, das wir vorgeschlagen haben, dann lautet die vierte Zeile:

CD \SHADOW

Zum Beenden und Speichern der Datei:

ALT-F

X

Y

Einrichten des Diskcache

Bevor Du *Shadowcaster* installierst, muß das Diskcache zeitweilig deaktiviert werden. Am einfachsten ist es, Du stellst der Zeile **C:\DOS \SMARTDRV.EXE 1024** ein **REM**. Dieser Befehl veranlaßt den Computer, diese Zeile beim Einlesen der AUTOEXEC.BAT-Datei zu überspringen. Um das Diskcache nach der Installierung wieder zu aktivieren, wird der Zusatz gelöscht.

Wenn mehr als 4 MB RAM zur Verfügung stehen, kann smartdrv.exe installiert werden (das ist ein Diskcache-Programm). Wir empfehlen 1024 KB Speicherplatz für das Diskcache. Wir empfehlen auch die SMARTDRV Versionen von Windows 3.1 oder DOS 6.0. Wenn Du SMARTDRV installieren willst, mußt Du folgende Zeile am Beginn der Datei AUTOEXEC.BAT hinzufügen:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024

Einrichten der Maus

Verwende nur einen 100% Microsoft-kompatiblen Maustreiber - vorzugsweise Microsoft Version 7.0 oder einen höheren Maustreiber. Wenn Du eine Startdiskette verwendest, muß der Treiber in der Konfiguration der Startdiskette geladen sein. Da sich die Befehlszeile von Maus zu Maus unterscheiden kann, überprüfe dies in AUTOEXEC.BAT oder dem Handbuch zur Maus.

Ein Beispiel:

C:\MOUSE\MOUSE.COM

Überprüfe, ob die spezifische Maustreiber-Zeile in der Datei AUTOEXEC.BAT der Startdiskette enthalten ist. Wenn Du *Shadowcaster* spielen willst, dann lege diese Startdiskette in das Laufwerk A: ein und starte den Computer.

Expansionsspeicher

Ein Expansionsspeicher ist für das Spielen mit *Shadowcaster* nicht erforderlich - wenn das Programm einmal läuft, besteht kein Unterschied zwischen Basis-RAM, EMS und XMS. Aber ein Manager für den oberen Speicher wie QUEMM386.SYS von Quarterdeck und HIMEM.SYS von Microsoft ist erforderlich. Diese Speichermanager werden durch Einfügen der Device-Zeile in die Datei CONFIG.SYS auf Deinem Computer installiert.

Wenn das Spiel begonnen hat, sollten die EMS- undXMS-Konfigurationen nicht mehr geändert werden. Eine Neukonfiguration während des Spiels kann das Spiel blockieren.

Störungsbeseitigung

F: Ich kann Shadowcaster mit meiner Maus nicht spielen. Die Maus funktioniert bei all meinen anderen Softwareprogrammen. Weshalb nicht mit Shadowcaster?

A: Wenn die Maus mit *Shadowcaster* nicht funktioniert, dann solltest Du überprüfen, ob die Maus im DOS (in der Datei AUTOEXEC:BAT) oder auf der Startdiskette geladen ist, die in dem Spiel verwendet wird. Die Umgebung von Windows und vielen anderen Multitasking-Umgebungen lädt einen eingebauten Maustreiber. Diese Maustreiber funktionieren außerhalb der Shell-Umgebung nicht. Das Laden des Maustreibers in die DOS-Umgebung geschieht einfach durch das Eingeben von mouse (ENTER) in die Befehlszeile. Zum Beispiel:

C:\>MOUSE (ENTER)

Dieser Befehl kann bei verschiedenen Maussoftwaretreibern unterschiedlich sein. Bitte schlage im Handbuch der Maus und in dem Kapitel Einrichten der Maus nach.

F: Mein Spiel läuft nur langsam, und gelegentlich blockiert es.

A: Möglicherweise lädst Du Software, die mit *Shadowcaster* inkompatibel ist. Versuche zuerst, das Spiel von einer Startdiskette zu laden. Benutze hierzu "Optimieren des Systems" und "Erstellen einer Ladediskette". *Shadowcaster* ist nur kompatibel mit Microsoft DOS 5.0 oder einer höheren Version. Es ist nicht kompatibel mit 286er PCs. Du mußt einen 386/33, 486 oder einen schnelleren PC verwenden.

F: Warum stürzt mein Spiel ab, wenn ich Shadowcaster spielen will und an unser LAN (Lokales Netzwerk) angeschlossen bin?

A: LAN Software nutzt oft die selben Systemressourcen, die auch *Shadowcaster* benutzt. Oft können diese beiden nebeneinender laufen, gelegentlich ist es auch nicht möglich. Wenn Du LAN Treiber geladen hast und unerwartete Probleme mit *Shadowcaster* auftreten, dann solltest Du versuchen, von einer sauberen Startdiskette zu laden, die den LAN Treiber nicht lädt. Bitte schlage nach unter "Optimierung des Systems".

F: Warum stürzt mein Spiel ab, wenn ich Shadowcaster mit Microsoft Windows spielen will ?(Windows NT, IBM OS/2, Desqview, etc.)

A: "Multi-tasking-Umgebungen" – Windows, Desqview, IBM OS/2, und so weiter - konkurrieren oft im Gebrauch des Speicherplatzes und anderen Systemressourcen mit *Shadowcaster*. Unter diesen Umständen sollte *Shadowcaster* nicht gespielt werden. Auch wenn das Spiel mit einem Multitasker läuft, sollte während des Spiels keine andere Anwendung eingeschaltet werden. Ganz allgemein empfehlen wir, daß Du Windows und ähnliche Anwendungsprogramme verläßt und vom DOS-Prompt spielst.

F: Bei der Installation des Programms erscheint eine Fehlermeldung "DOS Error - CRC Data Error reading drive x:"

A: Diese Fehlermeldung zeigt einen Diskettenfehler an. Laß Dir die Diskette von Deinem Softwarehändler ersetzen, bei dem Du *Shadowcaster* gekauft hast, oder lies die unten aufgeführten Garantiebedingungen und informiere den Kundendienst.

F: Ich habe eine 100% kompatible Soundkarte, aber es kommt kein Ton und keine Musik. Woran liegt das?

A: Die Soundkarte wurde möglicherweise in "SB" (Sound Blaster) Emulation versetzt, entweder durch die Software oder durch eine Schaltereinstellung auf der Karte. Bitte schlage im Handbuch für Soundkarten nach oder benachrichtige den Hersteller.

A: Es ist auch möglich, daß während der Soundkonfigurierung falsche Werte spezifiziert wurden. Bitte überprüfe die Dokumentation der Soundkarte nochmals auf die richtigen Werte hin und versuche, Sound neu zu konfigurieren.

A: Die General MIDI-Soundkarte unterstützt möglicherweise nicht die MPU-401 Instruktionen. Näheres siehe General MIDI, weiter unten im Text.

F: Shadowcaster funktioniert immer noch nicht, obwohl ich eine Startdiskette erstellt habe und/oder die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT verändert habe.

A: Mache eine Kopie des Error Code und der Informationen, die vom Computer beim Ausgang zu DOS angezeigt werden. Schlage dann im Abschnitt "ORIGIN Product Support" weiter unten im Text nach.

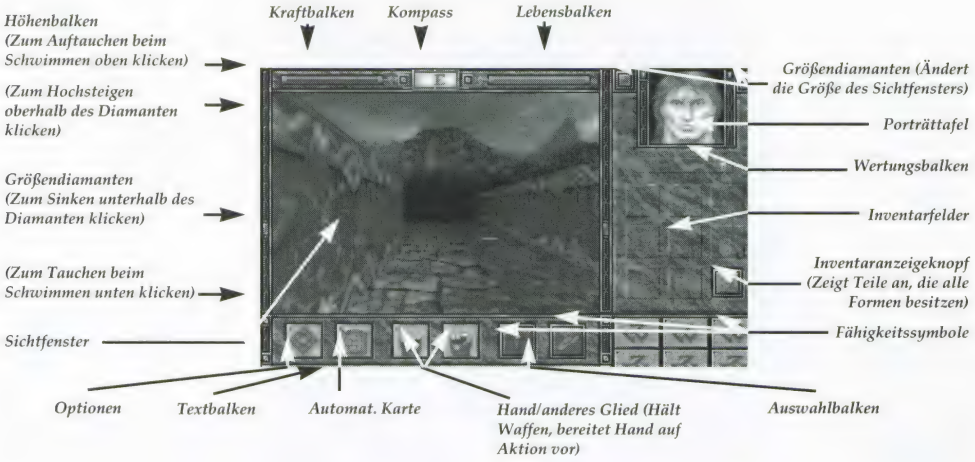
General MIDI

Shadowcaster erzeugt dank der Unterstützung von General MIDI Standard gemäß MPU-401 eine neue Generation der Soundqualität. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung unterstützen nur wenige Karten den MPU-401. Dazu gehören Roland SCC-1 Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 mit angeschlossener Wave Blaster-Tochterplatine und dem Creative Labs Soundblaster ASP 16 mit angeschlossener Wave Blaster Tochterplatine. Andere Hersteller planen die Herstellung von Soundkarten die die MPU-401 Instruktionen benutzen oder sie stellen sie bereits her. Trotzdem funktionieren Soundkarten, die ein speicherresidentes Programm (TSR) verwenden, um MPU-401 zu emulieren, möglicherweise nicht mit dieser Software.

***Hinweis*:** Es gibt General Sound Karten, die digitalisierte Sprach- oder Klangeffekte bieten. In Fällen wie der Soundkarte Roland RAP-10 muß der Kunde eine weitere Soundkarte wie Soundblaster, Soundblaster Pro oder 100 % kompatible Soundkarten für digitalisierte Sprache und Effekte verwenden. Überprüfe die Dokumentation Deiner Soundkarte oder verständige den Hersteller, wenn sich irgendwelche Fragen ergeben.

SHADOWCASTER REFERENZKARTE

HAUPTSPIELBILDSCHIRM



GEHEN, RENNEN, SCHWIMMEN

Drücke die linken Maustaste und halte sie gedrückt, solange der Cursor im Sichtfenster ist. Je weiter der Cursor vom Mittelpunkt des Fensters entfernt ist, desto schneller bewegst Du Dich. Die Form des Pfeiles gibt die Richtung an.

SPRINGEN

Wenn das Symbol Sprung markiert und der Cursor im Sichtfenster ist, **die rechte Maustaste drücken**. Die Weite des Sprungs wird durch die Geschwindigkeit bestimmt.

KAMPF

Mit der linken Maustaste auf Hand, Fuß oder ein anderes Angriffssymbol klicken, um es zu aktivieren, **dann mit der rechten Maustaste** das Ziel anklicken.

AUFNEHMEN UND ABLEGEN VON OBJEKTEN

Durch Anklicken mit der rechten Maustaste wird ein Objekt aufgehoben. **Durch Klicken mit der rechten Maustaste** in der Nähe des unteren Randes des Sichtfensters wird Dein Objekt abgelegt.

ANWENDEN VON OBJEKTEN

Symbol oder Hand und Objekt aktivieren durch Klicken **mit der linken Maustaste**, dann durch Klicken des Cursors über dem Ziel **mit der rechten Maustaste**.

ÖFFFNEN UND SCHLIESSEN

Anklicken des Objekts **mit der rechten Maustaste**.

CURSORFORMEN

Ein weißer Pfeil im Sichtfenster. Es ist kein Symbol aktiviert.

- *Schwarze und rote Kreuze.* Hand oder ähnliches Glied ist aktiviert.
- *Orangefarbene und schwarze Kreise.* Fähigkeit ist aktiviert.
- *Glühendes blaues Kreuz.* Fähigkeit ist aktiviert.

KIRT UND SEINE METAFORMEN

Fettgedruckte Eigenschaften benötigen **keine** Energie.

KIRT

Sprung ***Fußtritte*** *Formwandler*

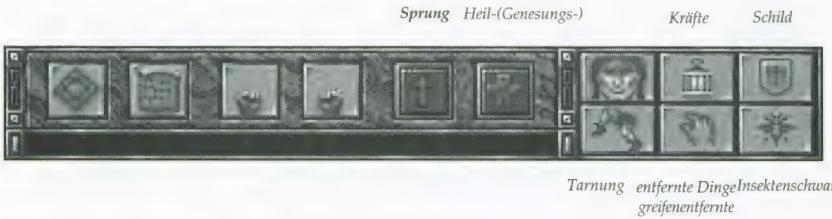
MAORIN

Schneller, widerstandsfähiger, kann mehr Schaden zufügen als in seiner menschlichen Gestalt. Ertrinkt leicht.

Sprung *Katzenaugen*

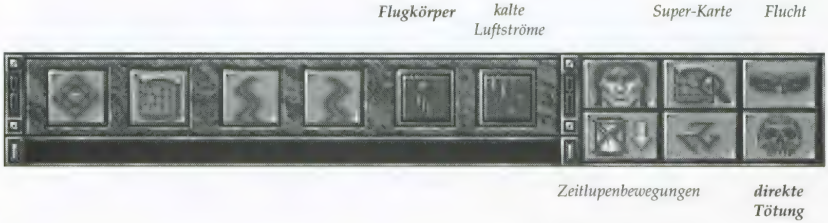
CAUN

Schlechter Kämpfer, Genesungsprozeß 10 Mal schneller als in seiner menschlichen Gestalt.



OPSIS

Schlechter Kämpfer, stößt Luftströme aus.



KAHPA

Überraschend zäh, kann im Wasser atmen. Hervorragend in Hand-Flossen-Gemengen.

SSAIR

Gegen Attacken gefeit und kann selber großen Schaden anrichten. Spitziger Drachenschwanz.

GROST

Kann Steinwälle durchbrechen. Praktisch unempfindlich gegen körperliche Angriffe. Überlebt in den heißesten Klimazonen.

Erdbeben *Lähmungen*

Tastatursteuerung

Die Verwendung der Maus kann durch folgende Tastaturbefehle ergänzt werden:

Maus

Linksklick ..... **ENTER**

Rechtsklick ..... **CONTROL**

Spielsystem

Umschalten zwischen Normal- und Megamodus ..... **TAB**

Optionen **F1**

Sound **F7**

Musik **F8**

Bewegung

Absteigen/Abtauchen ..... **-**

Hochsteigen/Auftauchen ..... **+**

Tastaturblock

Vorwärts **8**

Vorwärts Links 7
Vorwärts Rechts 9
Nach Links 4
Nach Rechts 6
Schritt nach Links 1
Schritt nach Rechts 3
Ausweichen 2

Auswahl

Oben ..... E
Links ..... S
Rechts ..... D
Unten X
Auf /Zu ..... O
Aufnehmen/Ablegen ..... O
Automat. Karte F2
Linke "Hand" F3
Rechte "Hand" F4
Erste Eigenschaft F5
Zweite Eigenschaft F6

Software © 1993 Raven Software. Alle anderen Materialien © 1993 ORIGIN Systems, Inc. Origin und We create worlds sind eingetragene Warenzeichen der ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen der Electronic Arts.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAß DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

ERSATZ VON MEDIEN

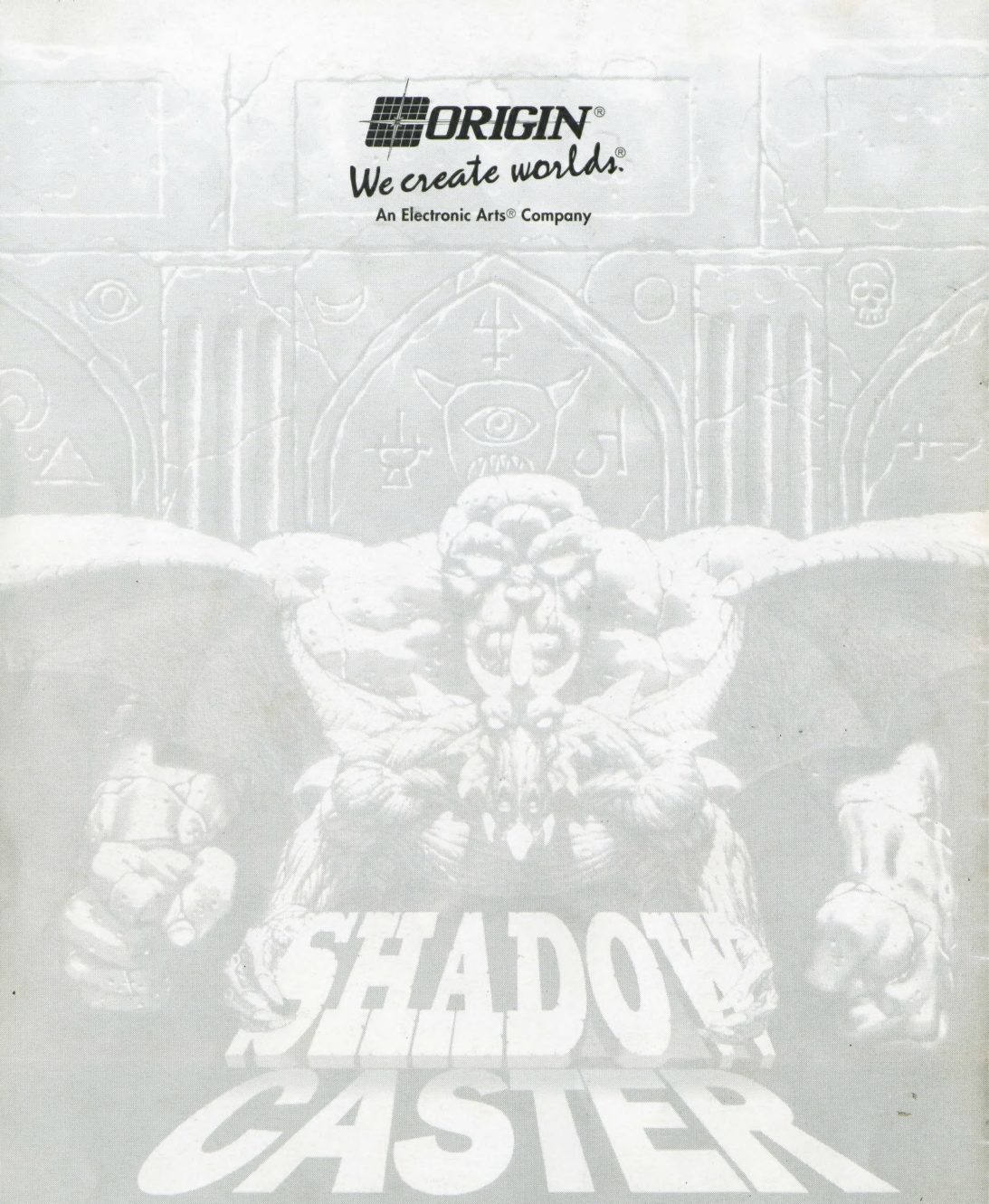
ELECTRONIC ARTS ERSETZT VOM BENUTZER BESCHÄDIGTE MEDIEN, WENN DAS ORIGINALMEDIUM MIT EINEM AUF ELECTRONIC ARTS LTD. AUSGESTELLTEN EUROSCHECK ÜBER £ 5,75 PRO DISKETTE EINGESENDET WIRD.

ORIGIN®
We create worlds.®
An Electronic Arts® Company

ORIGIN®

We create worlds.®

An Electronic Arts® Company



ELECTRONIC ARTS® LIMITED
P.O. BOX 835 • LANGLEY • BERKSHIRE
SL3 8XU • UK

R98101GY